

**IKAN KOI SUMBER INSPIRASI  
KARYA SENI KRIYA LOGAM**



**PENCIPTAAN**

**Yunanda Ady Saputra**

**NIM 1211653022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2016**

**IKAN KOI SUMBER INSPIRASI  
KARYA SENI KRIYA LOGAM**




**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni  
2016**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:


**IKAN KOI SUMBER INSPIRASI KARYA SENI KRIYA LOGAM** diajukan oleh Yunanda Ady Saputra, NIM 1211653022. Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 25 Oktober 2016.

Pembimbing I/Anggota

  
**Dr. Supriaswoto, M.Hum.**  
NIP 19570404 198601 1 001

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

Pembimbing II/Anggota

  
**Febrian Wisnu Adi, S.Sn., MA.**  
NIP 19800210 200501 1 001


Cognate/Anggota

  
**Dra. Titiana Irawani, M.Sn.**  
NIP 19610824 198903 2 001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi  
S-1 Kriya Seni/Anggota

  
**Arif Suharson, M.Sn.**  
NIP 19750622 200312 1 003

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Dr. Suasfiwi, M.Des.**  
NIP 19590802 198803 2 002




## **MOTTO**

Tantangan baru bukan hal untuk ditakuti,  
melainkan jawaban untuk masa depan



## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan telah disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 25 Oktober 2016

  
Yunanda Ady Saputra



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir karya seni. Adapun laporan ini dibuat untuk memenuhi persyaratan mengikuti ujian tingkat Strata Satu (S-1) pada program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan banyak pihak, untuk itu dengan rasa hormat dan rendah hati penulis menghaturkan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M. Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, M.Sn., Ketua Jurusan Kriya Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni.
4. Dr. Supriaswoto, M. Hum. selaku dosen pembimbing I yang banyak memberikan dorongan serta keyakinan dalam mengerjakan tugas akhir.
5. Febrian Wisnu Adi, S.Sn.,MA. selaku dosen pembimbing II yang telah memberi bimbingan dan pengarahan.
6. Dra. Titiana Irawani, M.Sn., *cognate* atau dosen penguji ahli.
7. Indro Baskoro Miko Putro, S.Sn., selaku dosen wali.
8. Seluruh staff pengajar dan karyawan, Jurusan Kriya.
9. Bapak, Ibu, kakak, dan adik tercinta atas do'a dan dukungan moral serta material.

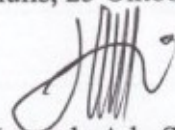
10. Almy Rinjani tercinta yang selalu mendampingi dan memberi semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Bapak Edi Bariyatno, Sotta Metal Art Work, Jl. Karanglo, Kota Gede Yogyakarta yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi.
12. Nur Wahyudi, Galih Handoko Saputro, Rizal Saputra, dan teman-teman angkatan, Gebyar Baskoro, Eka Ratna Ningsih, Yusan Septiawan, serta semua yang tak bisa disebutkan satu persatu.
13. Very Harmoko yang telah banyak membantu dalam proses *finishing* karya ini.

Segala bimbingan dan bantuan serta motivasi yang telah diberikan kepada penulis baik berupa penulisan, dukungan moral, dan material guna membantu kelancaran selesainya laporan tugas akhir ini, semoga amal baik mereka mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Laporan Tugas Akhir ini disadari masih terdapat banyak kekurangan, baik cara penulisan maupun isinya oleh karena itu diharapkan adanya masukan kritik dan saran dari pihak terkait yang sifatnya membangun guna perbaikan selanjutnya dimasa yang akan datang.

Akhir kata penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya Kriya Seni di lingkungan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis, 25 Oktober 2016



Yunanda Ady Saputra



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan dan manfaat.....	4
D. Metode pendekatan dan metode penciptaan .....	4
<b>BAB II     KONSEP PENCIPTAAN</b>	
A. Sumber Penciptaan .....	10
B. Landasan Teori.....	14
<b>BAB III    PROSES PENCIPTAAN</b>	
A. Data acuan.....	17

B. Analisis data acuan.....	22
C. Rancangan karya .....	23
D. Proses perwujudan .....	26
1. Bahan dan Alat .....	26
2. Teknik Pengerjaan .....	33
3. Tahap Perwujudan.....	35
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	43
<b>BAB IV    TINJAUAN KARYA</b>	
A. Tinjauan Umum .....	45
B. Tinjauan Khusus .....	46
1) Dragon Fish Koi.....	46
2) Terbang.....	47
3) Bunga Berenang.....	48
4) Perhiasan hidup.....	49
5) Satu tujuan .....	50
6) Bermain.....	51
<b>BAB V    PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>
<b>WABTOGRAFI.....</b>	<b>55</b>

## LAMPIRAN

A. Biodata (CV).....	56
B. Foto Poster .....	57
C. Foto Situasi Pameran .....	58
D. Katalog.....	59



## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 Data Acuan 1: Bendera <i>koinobori</i> .....	11
2. Gambar 2 Data Acuan 2: Lukisan <i>Feng Shui</i> .....	13
3. Gambar 3 Data Acuan 3: Ikan koi <i>kohaku</i> .....	18
4. Gambar 4 Data Acuan 4: Ikan koi <i>sanke</i> .....	18
5. Gambar 5 Data Acuan 5: Ikan koi <i>showa</i> .....	19
6. Gambar 6 Data Acuan 6: Hiasan dinding ikan koi .....	19
7. Gambar 7 Data Acuan 7: Desain tato ikan koi .....	20
8. Gambar 8 Data Acuan 8: Desain tato ikan koi .....	20
9. Gambar 9 Data Acuan 9: Desain tato ikan koi .....	21
10. Gambar 10 Data Acuan 10: Lukisan ikan koi .....	21
11. Gambar 11 Data Acuan 11: Kisah transformasi koi menjadi naga.....	21
12. Gambar 12 Sketsa 1: <i>Dragon fish koi</i> .....	23
13. Gambar 13 Sketsa 2: Terbang .....	23
14. Gambar 14 Sketsa 3: Bunga berenang .....	24
15. Gambar 15 Sketsa 4: Perhiasan hidup.....	24
16. Gambar 16 Sketsa 5: Satu tujuan .....	25
17. Gambar 17 Sketsa 6: Bermain .....	25
18. Gambar 18 Bahan utama, Tembaga .....	27
19. Gambar 19 Bahan bantu, Lem Fox .....	28
20. Gambar 20 Bahan bantu, Kertas hvs dan pensil .....	28
21. Gambar 21 Bahan bantu, Gunting pelat.....	29

22. Gambar 22 Bahan bantu, <i>Wudulan</i> atau Pahat Ukir Logam .....	29
23. Gambar 23 Bahan bantu, Pukul Besi .....	29
24. Gambar 24 Bahan bantu, <i>Ampelas</i> .....	30
25. Gambar 25 Bahan bantu, <i>Gembosan</i> .....	30
26. Gambar 26 Bahan bantu, <i>Jabung</i> .....	31
27. Gambar 27 Bahan bantu, Sikat Kawat Kuningan .....	31
28. Gambar 28 Bahan finishing, <i>Braso</i> .....	32
29. Gambar 29 Bahan finishing, <i>Clear</i> semprot .....	32
30. Gambar 30 proses pemindahan bahan .....	39
31. Gambar 31 proses memahat plat .....	39
32. Gambar 32 hasil proses pemahatan .....	40
33. Gambar 33 proses teknik <i>wudulan</i> dan <i>kenteng</i> .....	40
34. Gambar 34 proses pembakaran .....	41
35. Gambar 35 proses pembuatan tekstur .....	41
36. Gambar 36 proses pencelupan HCL .....	42
37. Gambar 37 proses pencelupan SN .....	42
38. Gambar 38 karya 1: <i>Dragon fish koi</i> .....	46
39. Gambar 39 karya 2: Terbang .....	47
40. Gambar 40 karya 3: Bunga berenang .....	48
41. Gambar 41 karya 4: Perhiasan hidup .....	49
42. Gambar 42 karya 5: Satu tujuan .....	50
43. Gambar 43 karya 6: Bermain .....	51
44. Foto penulis .....	46

45. Foto poster pameran.....	57
46. Foto suasana pameran.....	58
47. Katalog pameran .....	61





## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kalkulasi biaya bahan baku dan bahan bantu .....	43
Tabel 2.	Kalkulasi biaya bahan <i>finishing</i> .....	43
Tabel 3.	Kalkulasi biaya pembuatan pigura .....	44
Tabel 4.	Rekapitulasi biaya pembuatan karya keseluruhan .....	44



## INTISARI

Tujuan dalam penulisan ini yaitu mendeskripsikan konsep, tema, bentuk, dan teknik penciptaan karya kriya logam dengan obyek inspirasi ikan koi. Ikan koi sebagai sebuah sumber inspirasi penciptaan karya seni, karena dipandang memiliki beberapa keunikan yang menarik, yaitu memiliki bentuk dan warna yang cantik pada bagian tubuh, sirip, dan ekornya.

Ikan koi merupakan ikan yang membawa banyak keuntungan terutama bagi para hobis dan peternak ikan karena ikan tersebut memiliki tampak yang cantik, cerdas, dan mudah dipelihara. Terlihat dari analisis yang penulis tangkap, keuntungan para hobis memelihara ikan koi yaitu untuk memperindah suatu ruangan di dalam rumah hal lain dapat menjadi suatu hiburan dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan keuntungan para peternak ikan yaitu mampu membisniskan dan mengembangkan ikan koi yang berkualitas sehingga berani menjual dengan nilai harga yang cukup tinggi.

Proses penciptaan karya seni ini tidak lepas dari tiga tahapan SP. Gustami yaitu tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan guna menjadi langkah utama dalam proses perwujudan karya seni kriya logam. Dalam metode eksplorasi penulis dapat mengamati secara langsung maupun tidak langsung kehidupan ikan koi di dalam kolam ikan, kemudian tahap selanjutnya menggunakan metode perancangan yaitu mengembangkan imajinasi guna mendapatkan ide-ide kreatif terkait dengan desain karya kriya logam yang akan dibuat, dan yang terakhir menggunakan metode perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain atau ide, model ini bisa dalam bentuk miniatur atau ke dalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya.

Penciptaan karya kriya logam dengan obyek ikan koi ini dengan maksud ingin mengembangkan bentuk dan warna ikan tersebut tetapi tidak meninggalkan ciri khas aslinya. Penciptaan ini dilakukan dengan tahapan sketsa gambar yang dipindahkan ke dalam media plat logam tembaga, kemudian mengukir dengan teknik pahat, tahap akhir dengan memberi *tekstur* pada *begraund* dan proses *finishing*.

Hasil dari pembahasan yang dilakukan adalah sebagai berikut: konsep pada karya ini yaitu menonjolkan bentuk ikan koi dan mengembangkan bentuk sirip, ekor dan warnanya. Tema yang penulis angkat adalah tentang keindahan ikan koi yang tergambar dari gerak, bentuk tubuh dan kisah kehidupan. Bentuk yang ditampilkan pada karya kriya logam ini adalah bentuk wujud ikan koi. Teknik dalam penciptaan karya ini adalah dengan teknik *rancangan*, *wudulan*, dan *kenteng*, yaitu teknik pahat pada media pelat tembaga dengan alat pahat ukir *wudulan*. Dipilihnya bahan tembaga karena dapat menghasilkan karya seni yang berkualitas, lebih terlihat cantik warna tembaganya dan sangat bagus dalam proses finishing. Hasil karya ini berjumlah 6 buah, yaitu: (1) dragon fish koi, (2) terbang, (3) bunga berenang, (4) perhiasan hidup, (5) satu tujuan, dan (6) bermain.

Kata kunci: ikan koi, bentuk, warna.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Hewan adalah salah satu makhluk hidup yang dapat dekat dengan kehidupan (manusia). Jenis hewan berdasarkan tempat hidupnya dapat digolongkan menjadi hewan yang hidup di darat, air dan di dua alam (hidup di darat dan di air). Indonesia merupakan Negara kepulauan yang sangat luas dikelilingi oleh air laut dan dialiri air sungai jernih yang mengalir dari pegunungan yang dapat diolah menjadi air tawar untuk dikonsumsi manusia. Daerah air tawar maupun air sungai di Negara Indonesia merupakan tempat tinggal dan berkembang biaknya makhluk hidup seperti ikan-ikan hias mulai dari ikan koi, ikan cupang, ikan guppy dan lain-lain.

Ikan hias memiliki keunikan yang beragam mulai dari bentuk sirip, sisik, warna tubuh serta ekornya yang cantik. Ketertarikan penulis terhadap ikan koi muncul sejak kecil yang dimulai dari hobi memelihara ikan-ikan hias termasuk ikan koi. Ikan koi merupakan jenis ikan hias yang paling penulis gemari untuk memperindah ruangan. Kehadiran ikan koi di dalam rumah dapat menjadi suatu hiburan tersendiri. Di samping itu guna mengisi waktu bagi orang-orang moderen untuk keseimbangan kesibukan bekerja dan rekreasi.

Ikan koi adalah ikan hias yang banyak digemari orang-orang karena selain mudah dipelihara dalam kolam, juga mudah beradaptasi dengan

lingkungannya sehingga dapat mudah untuk berkembang biak. Masyarakat yang hobi memelihara ikan koi mendapatkan keuntungan tersendiri, sehingga para peternak ikan mulai membisniskan dengan cara mengembangbiakan ikan koi tersebut. Pengembangbiakan yang dilakukan ini untuk menghasilkan anakan atau keturunan yang lebih berkualitas yaitu melalui proses perkawinan silang dengan ikan koi lain yang memiliki kualitas, maka tidak heran jika harga ikan koi semakin mahal dipasaran ikan hias.

Beberapa orang mulai mempercayai ikan koi dapat membawa sebuah keberuntungan jika ikan tersebut dipelihara di dalam rumah. Hal tersebut sudah sejak lama diyakini oleh masyarakat Jepang dan Cina tidak hanya di luar negeri saja tetapi juga di dalam negeri. Ikan koi sendiri akan menunjukkan kecantikan warna serta tubuhnya jika dilihat dari atas, kecantikannya itu dapat dilihat dari tubuh yang memiliki motif pada bagian atas dan lebih cocok dipelihara di dalam air kolam jika dipelihara di dalam aquarium ikan koi hanya terlihat biasa saja tidak akan terlihat cantik dan menarik. Dengan beragam warna dan tekstur yang dimiliki pada tubuh ikan koi itu memperlihatkan kesan indah dan sarat makna sehingga ikan koi pun makin marak dalam seni tato atau seni tubuh, selain dalam produk perhiasan, seperti contoh lukisan seni tato yang sangat ditonjolkan adalah warnanya yang memperlihatkan kesan kontras, cantik dan indah. Memelihara ikan ini pun tetap menjadi *trend*, koi juga disebut "perhiasan hidup" atau "bunga berenang" karena warna dan kecantikannya.

[\(https://foamku.wordpress.com/arti-lukisan-ikan-koi-berdasar-warna/\)](https://foamku.wordpress.com/arti-lukisan-ikan-koi-berdasar-warna/)

Ikan koi juga dijadikan sebagai simbol dalam ramalan perbintangan yang mewakili salah satu zodiak yaitu pisces. Pisces merupakan simbol terakhir dari perputaran zodiak karena simbol ini menyatukan banyak kepribadian dari sebelas simbol sebelumnya.

(<http://www.majuwanita.com/2014/06/lambang-dan-arti-zodiak-pisces-terungkap.html?m=1>).

Berdasarkan ungkapan di atas penulis menyadari betapa indahnya ikan koi memiliki corak warna dengan sirip dan ekor yang cantik. Dalam penciptaan Tugas Akhir ini penulis mengangkat tiga Jenis ikan koi yang sekarang ini mulai terkenal di pasaran ikan hias yaitu *gosanke* sebutan untuk ikan koi kohaku, sanke, dan showa karena ikan tersebut memiliki kualitas yang sangat bagus, memiliki corak warna yang kontras. Penciptaan karya kriya logam dengan obyek ikan koi ini, penulis ingin mengembangkan bentuk ekor, sirip, tubuh, dan wajah tetapi tidak meninggalkan ciri khas dari ikan koi aslinya yang memiliki keindahan warna yang kontras. Dari sinilah penulis tertarik untuk mengangkat objek ikan koi tersebut ke dalam karya seni kriya logam.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses menciptakan karya seni kriya logam dengan obyek ikan koi?
2. Apa makna yang terkandung dalam karya seni kriya logam dengan obyek ikan koi?

### C. Tujuan Dan Manfaat

#### a. Tujuan

- a.) Sebagai salah satu syarat dalam mengakhiri jenjang pendidikan Strata Satu (S-1) jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- b.) Sebagai media menyampaikan ilmu pengetahuan dalam bentuk ekspresi estetis melalui karya seni kriya logam.

#### b. Manfaat

- a.) Dapat bermanfaat bagi pembaca dan menambah wawasan tentang pembuatan karya kriya logam khususnya dengan bahan tembaga dengan teknik *rancangan*, *wudulan* dan *kenteng*, mulai dari perancangan desain sampai hasil akhir pembuatan atau proses *finishing*.
- b.) Dapat mengenalkan jenis ikan koi yang berkualitas dan juga mengenalkan kualitas bahan yang digunakan dalam penciptaan karya seni kriya logam.

### D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

Metode adalah cara yang signifikan untuk memperoleh hasil karya seni yang berkualitas, untuk mencapainya maka diperlukan berbagai metode yang digunakan yaitu:



## 1. Metode Pendekatan

Untuk membuat suatu karya seni seorang seniman memerlukan suatu metode pendekatan.

### a. Metode pendekatan estetis

Pendekatan ini mengacu pada aspek-aspek dan prinsip keindahan yang terkandung dalam seni rupa. Menurut Dharsono dalam bukunya estetika (2007: 63). ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat menjadi indah dari benda-benda estetis adalah:

- 1) Kesatuan (*unity*) ini berarti benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- 2) Kerumitan (*complexity*) benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan karya akan isi maupun unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
- 3) Kesungguhan (*intensity*) suatu benda estetis yang baik harus mempunyai kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar suatu yang kosong, tidak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya asalkan merupakan suatu yang intensitif atau sungguh-sungguh.

Pendekatan ini digunakan karena dipandang dapat menggambarkan segala aspek-aspek yang terkait dengan nilai-nilai keindahan yang terdapat pada obyek ikan koi yang kemudian diterapkan kedalam bentuk karya dua dimensi berupa hiasan dinding.

b. Pendekatan inovasi

Pendekatan ini merupakan ide atau gagasan objek dan praktik yang sifatnya kebaruan jika suatu ide dianggap baru oleh seseorang maka ia adalah inovasi untuk orang itu.

“Konsep “baru” dalam ide yang inovatif tidak harus baru sama sekali tetapi dapat diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok tertentu untuk diaplikasikan atau pun diadopsi.” (Everett M. Rogers, 1961).

## 2. Metode Penciptaan

Menciptakan karya seni kriya logam ini melalui proses kreatif dan dibutuhkan beberapa tahapan. Beberapa tahap tersebut seperti dijelaskan oleh Gustami (2004: 30).

Metode penciptaan ini mengacu pada “Tiga Tahap – Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya” yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Eksplorasi, yang terdiri dari 2 langkah:
  - 1) Penggalan sumber informasi.
  - 2) Penggalan landasan teori dan acuan visual.
- b. Perancangan, yaitu terdiri dari 2 langkah:
  - 1) Penuangan ide ke dalam sketsa.
  - 2) Penuangan sketsa ke dalam desain.
- c. Perwujudan, yaitu terdiri dari 2 langkah:
  - 1) Mewujudkan berdasarkan desain.

- 2) Mengevaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni, dan juga ketepatan fungsi yang mencakup berbagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual.

Terkait tahapan tersebut kemudian dipaparkan menjadi beberapa metode penciptaan, sebagai berikut:

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah metode dokumentasi. Metode dokumentasi ini adalah metode mencari data atau informasi yang berhubungan dengan ide yang akan diwujudkan dalam karya dua dimensi. Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan beberapa cara yakni:

1) Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan metode dokumentasi dengan beberapa teknik, antara lain teknik catat dan teknik salin. Data atau informasi yang dicatat maupun disalin adalah data yang berkaitan dengan sumber ide yaitu karya kriya logam, serta ikan koi yang diperoleh dari buku, internet, dan majalah. Alat-alat yang digunakan untuk mencatat yakni peralatan alat tulis, serta diperlukan juga laptop untuk menyalin referensi data atau gambar yang terdapat di media internet. Data-data ini kemudian dianalisis sesuai dengan ide yang akan diwujudkan.

## 2) Studi lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan beberapa metode, yakni metode observasi dan metode dokumentasi. Metode observasi diartikan pengamatan dan pencatatan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap gejala-gejala yang sistematis. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung mengenai ikan koi di pasar ikan Pasti, Yogyakarta.

### b. Metode Analisis Data

Semua data yang telah terkumpul dan terseleksi disusun dan diatur berdasarkan atas penggunaan masing-masing bab. Pada tahap ini data dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa sampai berhasil menyimpulkan kebenaran-kebenaran yang dapat untuk menjawab persoalan-persoalan dalam penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penciptaan yang hendak dicapai (Koentjaraningrat, 1991:269).

### c. Metode Perancangan

#### 1) Pembuatan sketsa alternatif

Guna menghasilkan beberapa karya dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dilakukan dengan pembuatan beberapa alternatif sketsa yang bertujuan untuk mengolah ide dalam bentuk karya yang akan dipilih, sehingga mendapatkan sketsa atau disain yang terbaik.

## 2) Pemilihan sketsa

Tahap ini merupakan langkah untuk memilih sketsa atau desain dengan pertimbangan berbagai aspek bentuk, keindahan, makna, teknik, dan bahan.

## 3) Pembuatan desain

Pembuatan desain merupakan tahap dalam proses pembuatan karya, yang dilakukan dengan membuat gambar kerja dari sketsa gambar yang dipilih.

### d. Metode Perwujudan

#### 1) Pemilihan bahan baku

Pemilihan bahan baku sangat menentukan kelancaran dalam pengerjaan karya. Bahan utama dalam pembuatan karya ini menggunakan pelat logam tembaga dengan ketebalan 0,5 mm, dikarenakan jenis logam tersebut lunak dan mudah ditatah.

#### 2) Pembentukan

Pembentukan dalam karya ini menggunakan berbagai teknik, seperti teknik rancangan, teknik kenteng dan teknik wudulan. teknik wudulan yaitu teknik dengan cara menonjolkan objek yang dipahat pada pelat tembaga. Hal ini tergantung dari ketebalan bahan pelat tembaga yang digunakan.